Parfum

Ein Spiel von Marcel Süßelbeck und Marco Ruskowski für 2 - 4 Spieler

*„**Parfum**“ entführt die Spieler in die faszinierende Welt der Düfte. Bereits vor hunderten von Jahren wurden im Orient wohlriechende Duftstoffe auf vielfältige Art und Weise verwendet. Das Wissen um die Herstellung der kostbaren Mixturen gelangte schließlich auch nach Europa. Besonders die französische Stadt Grasse in der Provence entwickelte sich zur Hauptstadt des Parfüm-Handwerks … Als Meister-Parfümeure destillieren die Spieler kostbare Essenzen aus Zutaten wie Vanille und Lavendel, um einzigartige Parfüms zu kreieren. Jedoch hat jeder Kunde einen bestimmten Lieblingsduft, der im Parfüm enthalten sein soll. Auch die bezauberndste Duftkomposition muss also den Geschmack der betuchten Bürger treffen. Wählt geschickt eure Essenzwürfel und achtet auf die Wünsche eurer Kundschaft. Nur so werdet ihr zum erfolgreichsten Parfümeur.*

Spielmaterial

- **1 doppelseitiger Spielplan**

Vorderseite: 2 oder 4 Spieler
Rückseite: 3 Spieler

- **42 Duftnoten**

Parfümseite

Formelseite

- **15 Essenzwürfel**

- **25 Kunden**

- **25 Brunnenplättchen**

Wasserseite:

Münzseiten:
10x 0, 4x 1, 5x 2, 6x 3

- **25 Flakons**

- **7 Uhren**

für 2 oder 4 Spieler

für 3 Spieler

- **4 Zählsteine**

- **4 Parfümerien**

- **1 Ladenschlussplättchen**

- **1 Stoffbeutel**

- **1 Spielregel**

Spielziel

Durch das Kreieren und Verkaufen von Parfüms versuchen die Spieler, möglichst viel Geld zu verdienen. Am Anfang jeder Runde wählen die Spieler, wann sie aufstehen möchten und bestimmen so die Spieler-Reihenfolge.

Anschließend destillieren die Spieler mit den Essenzwürfeln verschiedene Zutaten, um Duftnoten zu erhalten und daraus Parfüms zu kreieren.
Diese können die Spieler schließlich an die Kunden in der Einkaufsgasse verkaufen. Am Ende des Spiels gewinnt der reichste Parfümeur.

Spielaufbau

1) Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt. Bei 2 und 4 Spielern liegt die Seite mit 4 Uhren oben, bei 3 Spielern, die mit 3 Uhren.

2) Die Duftnoten werden gemischt und in den Stoffbeutel gelegt. Dieser wird neben den Spielplan platziert.

3) Aus den Kunden wird das Ladenschlussplättchen herausgesucht.

Die Kunden werden entsprechend ihrer Rückseite in Stapel A und B sortiert und getrennt gemischt. Das Ladenschlussplättchen wird anschließend auf den fünftletzten Kunden in Stapel B gelegt. Nun wird Stapel A auf Stapel B und der gemeinsame Stapel auf das Ablagefeld auf dem Spielplan gelegt.

4) Die Flakons werden auf das entsprechende Ablagefeld gestellt.

2 und 4 Spieler

5) Vom Nachziehstapel werden 5 Kunden offen auf die Einkaufsgasse gelegt.

6) Aus dem Stoffbeutel werden 6 Duftnoten mit der Formelseite nach oben auf die Destillerie gelegt.

7) Die 4 braunen Uhren werden offen auf die entsprechenden Felder der Marktuhr gelegt.

3 Spieler

5) Vom Nachziehstapel werden 4 Kunden offen auf die Einkaufsgasse gelegt.

6) Aus dem Stoffbeutel werden 5 Duftnoten mit der Formelseite nach oben auf die Destillerie gelegt.

7) Die 3 beigen Uhren werden offen auf die entsprechenden Ablagefelder der Marktuhr gelegt.

8) Die 15 Essenzwürfel werden auf die entsprechenden Stände auf dem Markt gelegt.

9) Die Brunnenplättchen werden mit der Wasserseite nach oben gemischt und auf den Brunnen gelegt.

10) Jeder Spieler erhält nun eine Parfümerie und einen Zählstein in der Farbe seiner Wahl sowie 2 Brunnenplättchen, die er mit der Wasserseite auf seine Parfümerie legt.

11) Die Zählsteine der Spieler werden in zufälliger Reihenfolge aufeinander auf das Feld 0 der Geldzählleiste gelegt.

Spielübersicht – Das Handwerk eines Parfümeurs

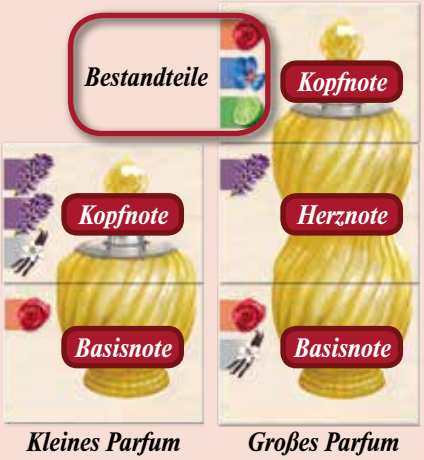
Diese Übersicht dient den Spielern als Orientierung für den Spielablauf. Die detaillierten Regeln folgen auf den nächsten Seiten.

Die Kunden

Die Spieler können Geld verdienen, in dem sie Parfüms an die Kunden in der Einkaufsgasse verkaufen. Jeder Kunde hat einen Lieblingsduft, nach dem ein Parfüm riechen soll und einen bestimmten Betrag, den er dafür zahlt.

Die Duftnoten

Mit der Parfümseite der Duftnoten werden die Parfüms zusammengesetzt. Diese bestehen aus 2 oder 3 verschiedenen Duftnoten. Kleine Parfüms werden aus einer Kopfnote (Oberteil) und einer Basisnote (Unterteil) zusammengesetzt. Große Parfüms besitzen zusätzlich noch eine Herznote (Mittelteil). Die Symbole auf der linken Seite zeigen die Bestandteile eines Parfums.



Die Formelseite zeigt die Formel für eine bestimmte Duftnote. Sie gibt an, welche Essenzen benötigt werden, um die Duftnote nehmen zu können, bzw. die Zutaten, welche später im Parfüm enthalten sein werden. Außerdem ist der Münzwert zu sehen, den ein Spieler für das Destillieren erhält. Das Flakon-Symbol und die Hintergrundfarbe zeigen an, um welche Duftnote es sich handelt (Kopf-, Herz- oder Basisnote).

Die Essenzwürfel

Mit den Essenzwürfeln destillieren die Spieler die 5 verschiedenen Zutaten – Veilchen, Bergamotte, Rose, Vanille und Lavendel. Die Seiten auf dem Würfel zeigen entweder eine Essenz (Destillation gelungen) oder eine Fliege (Destillation misslungen).

Veilchen:	Bergamotte:	Rose:	Vanille:	Lavendel:
2x Fliege	2x Fliege	2x Fliege	3x Fliege	3x Fliege
4x Essenz	4x Essenz	4x Essenz	3x Essenz	3x Essenz

Vanille und Lavendel sind schwieriger zu destillieren, bringen dafür beim Verkauf aber mehr Münzen.

Die Marktuhr

Zu Beginn jeder Runde wählen die Spieler eine Uhr und bestimmen so, wann sie aufstehen.
Wer früher aufsteht, hat in einer Runde zwar mehr Auswahl an Duftnoten und Kunden, allerdings weniger Aktionen zur Verfügung. Wer hingegen später aufsteht, hat weniger Auswahl, dafür aber mehr Aktionen.

Die wichtigsten Spielregeln werden in dieser Anleitung auf der linken Seite erklärt. Auf der rechten Seite sind dazugehörige Beispiele, ***Hinweise*** *und* ***Tipps*** *zu finden.*

Spielablauf

„Parfum“ wird über mehrere Runden gespielt.
Jede Runde besteht aus 3 Phasen:

- **1. Phase: Aufstehen**
- **2. Phase: Parfüms kreieren**
  - a) Destillation vorbereiten
  - b) Destillieren
  - c) Duftnoten zusammenstellen
- **3. Phase: Verkaufen**

Hinweis: *Die Besonderheiten für das Spiel zu zweit werden am Ende der Anleitung erklärt.*

1. Phase: Aufstehen

„Parfum“ wird nicht im Uhrzeigersinn gespielt. Stattdessen legt die Aufsteh-Reihenfolge fest, welcher Spieler an der Reihe ist. Diese wird durch die Uhren auf dem Markt bestimmt.

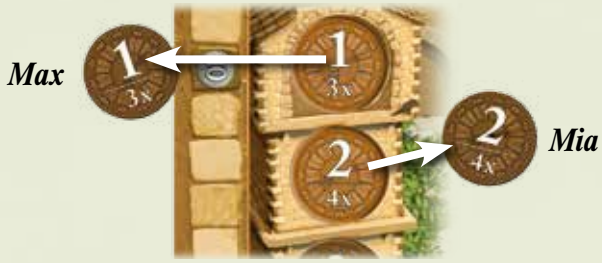
Die obere Zahl zeigt, an welcher Position ein Spieler diese Runde an der Reihe ist. Die untere Zahl gibt die Anzahl verfügbarer Aktionen an.

Der Spieler, der auf der Geldzählleiste am weitesten hinten steht, wählt zuerst eine Uhr. Anschließend folgt der Spieler, der am zweitwenigsten Geld hat, usw.

Stehen 2 oder mehr Spieler auf dem gleichen Feld (wie zu Beginn der ersten Runde), wählt der Spieler mit dem obersten Zählstein zuerst, dann der darunterliegende, usw.

Die Spieler legen die gewählte Uhr auf ihre Parfümerie.

Tipp: *In der allerersten Partie von „Parfum“ sollten die Spieler in der ersten Runde die Uhren zufällig verteilen, um zunächst den Spielablauf kennenzulernen. Ab der zweiten Runde können die Uhren wie beschrieben ausgewählt werden.*



Beispiel: Max wählt die erste Uhr und ist somit diese Runde als Erster an der Reihe. Dafür stehen ihm nur 3 Aktionen zur Verfügung. Mia wählt sie zweite Uhr und ist somit nach Max am Zug. Ihr stehen 4 Aktionen zur Verfügung.

Beispiel: Hier darf zunächst Spieler blau eine Uhr wählen, anschließend Spieler rot, dann Spieler gelb und zuletzt Spieler grün.

2. Phase: Parfüms kreieren

Die Spieler führen nun in Aufsteh-Reihenfolge nacheinander die komplette 2. Phase durch.

a) Destillation vorbereiten

Der Spieler am Zug setzt nun seine Aktionen ein. Er hat dafür 3 Aktionsmöglichkeiten:

1) Eine Duftnote aus dem Beutel ziehen und auf eine freie Destille legen.

2) Einen beliebigen Essenzwürfel vom Markt nehmen und vor sich ablegen

3) Ein Brunnenplättchen vom Brunnen nehmen und mit der Wasserseite nach oben auf seine Parfümerie legen.

Hinweis: *Liegen auf allen Destillen Duftnoten oder sind keine Duftnoten mehr im Beutel, kann diese Aktion nicht genutzt werden.*

Tipp: *Achtet beim Nehmen der Würfel darauf, welche Essenzen für die ausliegenden Duftnoten benötigt werden.*

Hinweis: *Die Spieler dürfen die Münzseiten ihrer Brunnenplättchen jederzeit angucken.*

Der Spieler kann seine Aktionen beliebig auf diese 3 Aktionsmöglichkeiten aufteilen.

Hat der Spieler seine Aktionen eingesetzt, folgt das Destillieren.

Beispiel: Max hat 3 Aktionen zur Verfügung. Er nimmt 2 Essenzwürfel Rose und 1 Essenzwürfel Lavendel, um die entsprechenden Duftnoten zu erhalten.

b) Destillieren

Durch die Destillation versucht der Spieler nun ausliegende Duftnoten zu erhalten. Diese benötigt er, um Parfüms zu kreieren.

Der Spieler nimmt alle vor ihm liegenden Essenzwürfel und würfelt.

Beispiel: Max würfelt mit den 3 Essenzwürfeln, die er sich zuvor genommen hat.

Gelungene Destillation:

Zeigt ein Essenzwürfel eine Essenz, ist die Destillation geglückt.

Misslungene Destillation:

Zeigt ein Essenzwürfel eine Fliege, ist die Destillation misslungen.

Beispiel: Max konnte nur 1 Essenz erfolgreich destillieren. Zwei Destillationen sind misslungen.

Der Spieler kann nun mit Hilfe seiner Brunnenplättchen das Ergebnis der Destillation verbessern.
Dazu hat er 3 Möglichkeiten:

Gegen Abgabe von 1 Brunnenplättchen, darf er

- alle Fliegen einer Farbe erneut würfeln

oder

- alle Würfel erneut würfeln (auch Essenzen).

Beispiel: Max legt ein Brunnenplättchen auf den Ablagestapel und würfelt nur den einen Rosen-Essenzwürfel erneut. Er hätte stattdessen auch alle 3 Würfel erneut würfeln können.

Gegen Abgabe von 2 Brunnenplättchen, darf er

- eine beliebige Fliege auf eine Essenz drehen, ohne zu würfeln.

Ein Spieler kann mehrere Brunnenplättchen hintereinander einsetzen.

Beispiel: Max gibt zwei Brunnenplättchen ab und dreht den Lavendel-Essenzwürfel ohne zu würfeln auf eine Essenz. Jetzt hat er alle 3 Zutaten erfolgreich destilliert.

Die genutzten Brunnenplättchen bilden neben dem Spielplan einen offenen Ablagestapel (mit der Münzseite nach oben).

Hat ein Spieler keine Brunnenplättchen mehr oder möchte er keine mehr einsetzen, darf er sich, wenn möglich, Duftnoten nehmen.

Hinweis: *Liegen keine Brunnenplättchen mehr auf dem Brunnen, werden die abgeworfenen Plättchen auf die Wasserseite gedreht, gemischt und auf den Brunnen gelegt.*

Duftnoten nehmen:

Besitzt der Spieler nach dem Würfeln die für eine Duftnote benötigten Essenzen, darf er sich das entsprechende Plättchen nehmen.

Der Spieler setzt seinen Zählstein um den abgebildeten Münzwert der Duftnote auf der Geldzählleiste weiter.

Landet der Zählstein dabei auf einem Feld, auf dem bereits ein oder mehrere Zählsteine stehen, setzt er seinen oben auf.

Die Duftnote legt der Spieler mit der Parfümseite nach oben vor sich ab.

c) Duftnoten zusammenstellen

Um ein Parfüm zu kreieren, legt der Spieler die genommenen Duftnoten an seine Parfümerie. Neben jedem Ablageplatz ist die entprechende Art der Duftnote angegeben (Kopf-, Herz- oder Basisnote).

Er muss sich nun für jede Duftnote entscheiden, ob aus ihr ein kleines oder großes Parfüm entstehen soll.

Für ein großes Parfüm legt er das Plättchen, entsprechend der Duftnote auf die rechte Seite der Parfümerie.

Für ein kleines Parfüm legt er es auf die linke Seite.

Liegen dort bereits angefangene Parfüms, kann der Spieler neue Plättchen, wenn möglich, dazu legen oder ein neues Parfüm anfangen, indem er die Duftnote daneben legt.

Einmal gelegte Duftnoten dürfen im weiteren Spielverlauf nicht mehr versetzt oder neue Plättchen darüber gelegt werden.

Parfüm fertigstellen:

Entsteht beim Zusammenstellen der Duftnoten ein fertiges Parfüm, nimmt sich der Spieler Flakons aus dem Vorrat.

Für ein kleines Parfüm nimmt er sich 2 Flakons.

Für ein großes Parfüm nimmt er sich 3 Flakons.

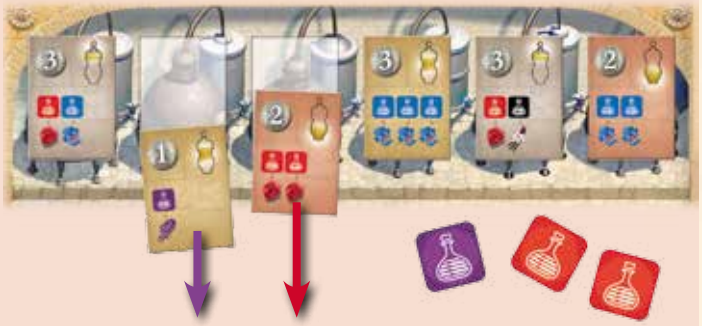
Diese stellt er über das jeweilige Parfüm.

Ab jetzt kann der Spieler das entsprechende Parfüm verkaufen.

Hat ein Spieler die 2. Phase beendet, legt er alle Essenzwürfel (auch die verwendeten) zurück auf den Markt. Nun ist der Spieler an der Reihe, der als nächstes aufsteht.

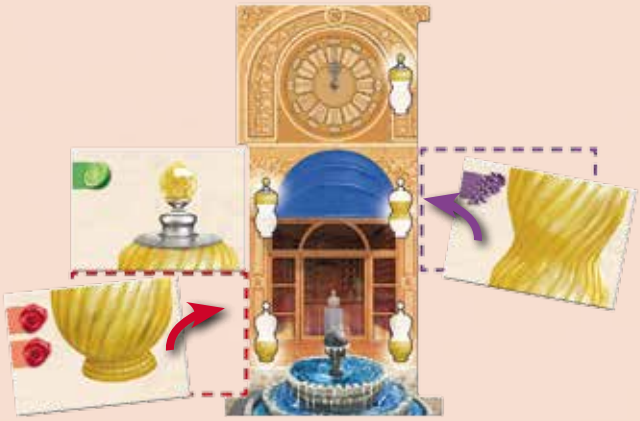
Haben alle Spieler die **2. Phase: Parfüms kreieren** beendet, folgt die **3. Phase: Verkaufen.**

Hinweis: *Ein Spieler kann, wenn möglich, auch mehrere Duftnoten nehmen. Eine Essenz auf einem Würfel kann allerdings nicht mehrmals verwendet werden.*



Beispiel: Max kann sich diese beiden Duftnoten nehmen, da er die entsprechenden Essenzen destilliert hat. Er setzt seinen Zählstein um 3 Felder auf der Geldzählleiste nach vorne.

Hinweis: *Die Auslage wird erst nach der Runde vollständig aufgefüllt.*



Beispiel: Max legt die genommene Herznote auf die rechte Seite der Parfümerie, die Basisnote auf die linke Seite.

Hinweis: *Ein Spieler darf beliebig viele Parfüms beginnen. Er darf zum Beispiel auch ein neues Parfüm anfangen, obwohl die neue Duftnote zu einem angefangenen Parfüm passt.*

Beispiel: Max hat durch seine Basisnote ein kleines Parfüm fertiggestellt und nimmt sich 2 Flakons.

Hinweis: *Alle Spieler haben immer die volle Auswahl an Essenzwürfeln.*

3. Phase: Verkaufen

In zwei Durchgängen verkaufen die Spieler nun ihre fertiggestellten Parfüms. Hierbei gilt wieder die Aufsteh-Reihenfolge.

Pro Durchgang kann ein Spieler genau 1 Flakon an einen Kunden oder im Sonderangebot verkaufen, bzw. passen.

An einen Kunden verkaufen:

Damit ein Spieler sein Parfüm an einen Kunden verkaufen kann, muss es mindestens die unter dem Kunden abgedruckten Bestandteile in der entsprechenden Anzahl enthalten.

Außerdem muss der Spieler noch mindestens einen Flakon des entsprechenden Parfüms besitzen.

Ist beides erfüllt, kann der Spieler am Zug sein Parfüm an einen entsprechenden Kunden verkaufen.

Dazu legt er einen Flakon des entsprechenden Parfüms zurück in den Vorrat.

Anschließend setzt er seinen Zählstein, um den abgebildeten Münzwert des Kunden, auf der Geldzählleiste weiter.

Der Spieler nimmt den zufriedenen Kunden und legt ihn neben seine Pafümerie.

Im Sonderangebot verkaufen:

Statt an einen Kunden kann ein Spieler sein Parfüm auch im Sonderangebot verkaufen. Hier erhält er für jedes Parfüm einen festen Betrag. Die Bestandteile spielen dabei keine Rolle.

Für ein kleines Parfüm erhält der Spieler 2 Münzen.

Für ein großes Parfüm erhält der Spieler 3 Münzen.

Der Spieler legt den Flakon eines Parfüms, das er verkaufen möchte, zurück in den Vorrat und setzt seinen Zählstein entsprechend nach vorne.

Ausverkauftes Parfüm:

Verkauft ein Spieler den letzten Flakon eines Parfüms (egal ob an einen Kunden oder im Sonderangebot), ist das Parfüm ausverkauft. Der Spieler erhält als Belohnung sofort 2 Brunnenplättchen vom Brunnen.

Zweiter Verkaufs-Durchgang:

Haben alle Spieler 1 Flakon verkauft oder gepasst, folgt der zweite Verkaufs-Durchgang.

Bei diesem können die Spieler, wieder in Aufsteh-Reihenfolge, genau 1 weiteren Flakon an einen Kunden oder im Sonderangebot verkaufen, bzw. passen.

Beispiel: Da Max als Erster aufgestanden ist, kann er in beiden Durchgängen als Erster verkaufen. Er möchte an eine Kundin verkaufen, die mindestens 2 Bestandteile Lavendel in einem Parfüm wünscht. Sein Parfüm besteht sogar aus 3 Bestandteilen Lavendel, außerdem besitzt er von diesem noch 2 Flakons. Er kann also verkaufen. Max legt einen Flakon zurück in den Vorrat und setzt seinen Zählstein um 8 Felder vor.

***Tipp:** Ein Spieler darf auf einen Verkauf auch verzichten, wenn er zum Beispiel auf einen zahlungsfreudigeren Kunden in den nächsten Runden hofft.*

Hinweise:

- *Es darf nie ein Flakon eines anderen Parfüms abgegeben werden, als von dem, das verkauft wird.*
- *Landet der Zählstein eines Spielers auf einem Feld, auf dem bereits ein oder mehrere Zählsteine stehen, setzt der Spieler seinen oben auf.*
- *Auch die Kundenauslage wird erst nach Ende der gesamten Runde wieder aufgefüllt.*

Beispiel: Wurde der erste Verkaufs-Durchgang beendet, ist Max beim zweiten Verkaufs-Durchgang wieder als Erster an der Reihe. Er möchte nun sein kleines Parfüm im Sonderangebot verkaufen. Er besitzt von diesem noch einen Flakon, den er zurück in den Vorrat legt. Dafür setzt er seinen Zählstein 2 Felder auf der Geldzählleiste weiter.

Da Max durch das Sonderangebot den letzten Flakon verkauft hat, ist sein Parfum ausverkauft. Er erhält sofort 2 Brunnenplättchen.

Brunnenplättchen abgeben

Hat ein Spieler seine zweite Verkaufsphase abgeschlossen, überprüft er die Anzahl seiner Brunnenplättchen. Hat er mehr als 4, muss er überzählige Plättchen seiner Wahl mit der Münzseite auf den Ablagestapel legen.

Mia besitzt nach ihrem zweiten Verkauf 6 Brunnenplättchen. Sie legt 2 Brunnenplättchen ihrer Wahl auf den Ablagestapel.

Ende der Runde

Die Runde endet, wenn alle Spieler ihre zweite Verkaufsphase abgeschlossen oder gepasst haben.

Nun legen alle Spieler ihre Uhren zurück auf die Marktuhr. Die freien Plätze in der Destillerie werden mit Duftnoten aus dem Beutel aufgefüllt. Auf freie Plätze in der Einkaufsgasse werden neue Kunden vom Nachziehstapel gelegt.

Spielende

Das Spiel endet, …

1) … wenn das **Ladenschlussplättchen** beim Auffüllen der Einkaufsgasse aufgedeckt wird.

oder

2) … wenn die Destillerie **am Ende der Runde** nicht mehr vollständig mit Duftnoten aus dem Beutel aufgefüllt werden kann.

Im ersten Fall geht das Ladenschlussplättchen aus dem Spiel, die Einkaufsgasse wird mit verbleibenden Kunden vom Nachziehstapel aufgefüllt und **eine letzte Runde wird gespielt.**

Im zweiten Fall, oder wenn beide Fälle gleichzeitig auftreten, **endet das Spiel sofort.**

Alle Spieler decken nun ihre verbliebenen Brunnenplättchen auf. Den Wert der Münzen trägt jeder Spieler auf der Geldzählleiste ab.

Der Spieler mit dem meisten Geld ist der erfolgreichste Parfümeur und gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand teilen sich die Spieler den Sieg.

Spiel zu zweit

Im Spiel zu zweit gelten folgende Sonderregeln:

1. Phase: Aufstehen – Der Spieler, der auf der Geldzählleiste am weitesten hinten steht, wählt zuerst eine Uhr. Anschließend wählen beide Spieler abwechselnd, bis jeder 2 Uhren besitzt. Die zweite Uhr legen die Spieler über ihre Parfümerie.

2. Phase: Parfüms kreieren – Die Spieler sind in der Reihenfolge ihrer Uhren am Zug (also jeder Spieler zweimal). Die Anzahl der Aktionen darf nicht zusammengezählt werden.

3. Phase: Verkaufen – Jedes Mal, wenn ein Spieler in Aufsteh-Reihenfolge am Zug ist, darf er direkt hintereinander 2 Flakons verkaufen. Die Runde endet, wenn jeder Spieler insgesamt 4 Verkaufsmöglichkeiten hatte.

Max (blau) besitzt weniger Geld als Mia (rot). Er darf zuerst eine Uhr wählen und nimmt die dritte Uhr. Anschließend wählt Mia die erste Uhr. Nun ist Max wieder an der Reihe und wählt die vierte Uhr. Mia nimmt sich schließlich die verbleibende zweite Uhr.

Mia hat die erste und zweite Uhr. Sie darf viermal hintereinander verkaufen. Nun darf Max viermal hintereinander verkaufen. Anschließend endet die Runde.

Hinweis: Die Spieler dürfen auch das gleiche Parfüm mehrmals hintereinander verkaufen.

© Copyright 2015 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved